COMTEC
Other Solutions . . .
in-formation
Home | Topics | Show Room | Contact Us | Search&Map
FAQ&Tips
SOFTIMAGE|3D
News | Users | Products | FAQ&Tips | Support | School | Links | Hardware | Members

> User interface
> Material/Rendering
> PHOENIX TOOLS
> from SOFTIMAGE Web
> File format
> MentalRay/Shader
> DNT
> Others
> Modeling
> Particle
> SDK-Saaphire
> Animation
> Install
> SDK-MentalRay

SOFTIMAGE 3D FAQ&Tips

Atomosphereシェーダーのパラメータ

★Material_Shader：Atmosphereのパラメータについて <

Atomosphereは大気, 太陽, 雲, 星の動きをシミュレートするものです。

【 使用方法 】

1. Sphere等のPrimitiveを取り出します。
2. カメラをそのPrimitive内に入れます。
3. 適当なMaterialを設定後、Materialダイアログボックスにある Material Shaderをチェックし、Shader_Lib/ENVIRONMENTS/Env_Atom osphereを選択します。
4. 選択後、Editボタンをクリックし、以下の各 パラメータを設定します。

≪ Gloval Parameter ≫

View Position：	
I,A：	惑星を中心とした視点を決定します。
AI：	視点の高さを示します。デフォルトの値が身長1.8mの人を表します。
Planet Radius：	惑星の半径を表します。
View Gain：	Automatic Gain ControlがOnになっている際のイメージ全体の明るさの計数になります。特に昼間のシーンを作成する際にAutomatic Gain ControlのチェックボックスをOnにしてこの計数をコントロー ルすると良好な結果が得られます。

≪Atmosphere Parameter ≫

Atmosph thickness：	大気の層の厚さになります。デフォルトで地球と同じにな ります。
Atmosphere Density：	大気密度の計数になります。この値を変更すると空や夕焼けの色に影響します。
Dust thickness：	大気中の埃の厚みになります。

Dust Density：	埃の密度になります。埃はグレーの霞を出現させます。このパラ メータは太陽のハローに影響を及ぼします。
No Sample Points：	計算精度の正確さのパラメータです。大きい数値ほどより正 確な計算をしますが、その反面時間を要します。

≪Sun Parameter ≫

Size：	太陽の大きさになります。実際の太陽はもっと小さな値ですので、デフォルトの値は極端な大きさの物です。
Inclination：	位置のパラメータになります。水平線から太陽の位置が何度に在るかを示します。
Azimuth：	X-Z平面上の位置を示します。0はX軸と同軸に、90はZ軸と同軸に乗ります。
Intensity：	太陽の色の計数になります。この値を大きくすると他の天球上の物体に比べ、より明るくなります。
Colour：	太陽の色になります。
Halo size：	Dustのパラメータと密接に絡んでおり、このパラメータにより太陽の輪郭がボヤッとします。
Sun Attenuation：	このパラメータは画面上に太陽が在る際に光の減衰をコントロ ールするパラメータです。通常太陽は他の天球の物体に比べて明るいですが、ぼんやりした表現、例えば夕日のようなシーン を作成する際には0.5～0.9のパラメータを入れてください。注意としてDust Densityのパラメータが大きい場合は光が拡散してしまう可能性があります。

≪Cloud Parameter≫

Amplitude：	雲の量のパラメータになります。
Centre：	cloud用フラクタルのパラメータの一つです。 0は雲が無くなり、1では雲の量が増えます。このパラメータはAmplitudeと密接に関係しています。
Ratio：	計算の緻密さを表します。0.707で良好な結果を得ます。
Iteration：	計算の繰り返し数です。ソフトな雲が必要な場合は値を減らします。
Altitude：	雲の高さを示します。
Tubulence：	こみ入った形を作りたいときに値を上げます。(グニャグニャしたもの)
Animte/Time：	これをOnにすると時間軸に従ってアニメーションします。
Colour：	雲の色です。
Scale：	雲のスケールです。1が直径1kmと対応しています。
Offset：	雲のオフセットです。これをアニメーションする事で風が吹いてるような効果を与えることができます。
Rotation：	フラクタルの回転です。この値を入れることで人工物のように見えるフラクタルをより自然に見せることができます。

≪Star Parameter≫

Density：	星の密度になります。
Bias：	ランダムな明るさの計数になります。
Blightness Scale：	明るさの計数になります。

Saturation:	色んな色の星を使いたいときに使います。
Brightness Vari:	明るさのバリエーションです。
Scale:	星の大きさです。
Offset:	星のオフセットです。
Rotation:	星の回転です。

≪ Back / Top ▲

”SOFTIMAGE 3D / FAQ&Tips”の内容に関するお問い合わせは、ユーザーIDをご記入のうえ、support@cg.comtec.daikin.co.jpまでお願い致します。

Links ▶ ダイキン工業株式会社 ▶ 電子システム事業部

Copyright (c) 1996-2001 DAIKIN INDUSTRIES, LTD.

Last updated June 01, 2001. *Copyright (c) 1996-2001 DAIKIN INDUSTRIES, LTD.*

www-admin@comtec.daikin.co.jp